

# Eros y Tánatos. Otros perfiles en Gamification

[gecon.es/2014/10/09/eros-tanatos-sistema/](http://gecon.es/2014/10/09/eros-tanatos-sistema/)

Flavio Escribano



Autor: [Flavio Escribano](#) >> [@ludictador](#)



**“En el momento en el que el Eros se encuentra con el Thánatos una nueva dimensión de la sexualidad despierta en el sujeto, quien en el acto límite de la muerte halla la clave de la vivencia profunda y absoluta del deseo. ” (González-Molina, 2013: p22)**

Los sistemas de tipologización de jugadores (basados en su mayoría en el test de Bartle y sus derivados) dividen el mapa de acciones en cuatro ejes cardinales básicos que configuran la cartografía en donde situar dichos tipos: **Actuar – Interactuar** por un lado y **Mundo – Jugadores**, por el otro. De aquí saldrán los archiconocidos “Killers” (Actuar sobre los Jugadores), “Achievers” (Actuar sobre el Mundo), “Socializers” (Interactuar con los Jugadores) y “Explorers” (Interactuar con el Mundo).

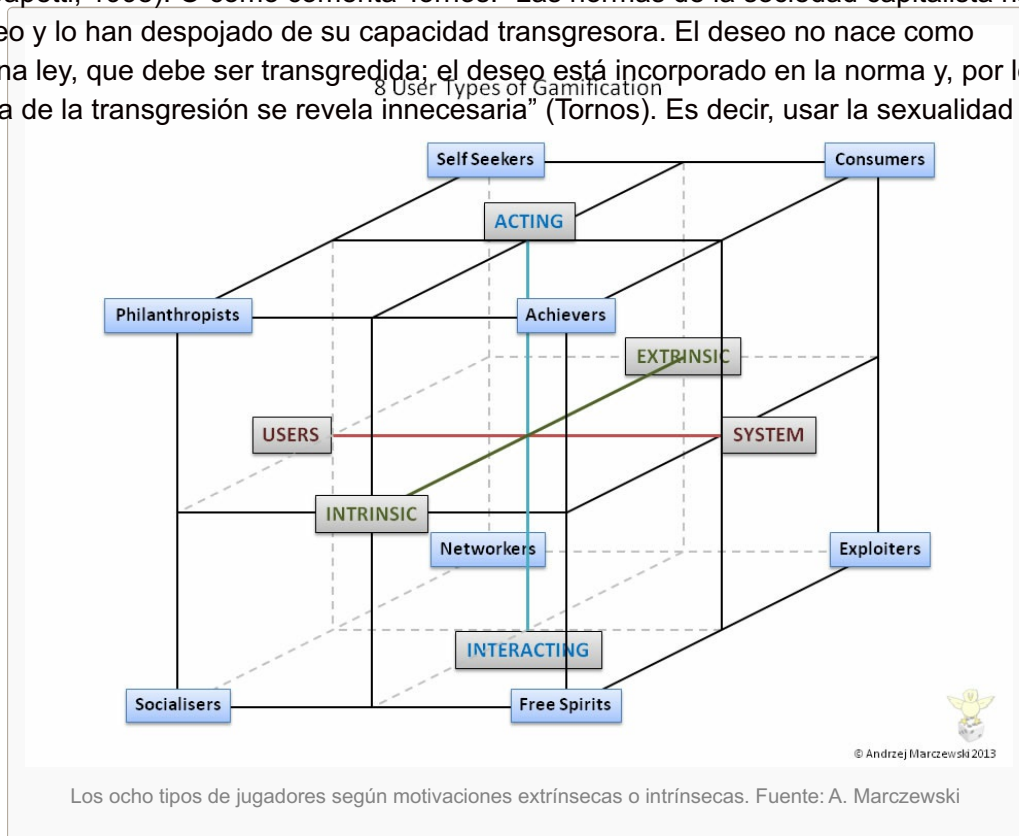
Otras aproximaciones como la de [Marczewski](#) complican dicho mapa al incluir un tercer eje en el que se superpone la **motivación intrínseca y extrínseca**, surgiendo otros tipos de jugadores. En el caso de Marczewski hasta un total de ocho:

- Philanthropists,
- Achievers,
- Free Spirits,
- Socializers (del lado de lo intrínseco) y
- Self Seekers,
- Consumers,

- Exploiters,
- Networkers (del lado de la motivación extrínseca).

Los contextos/sectores influidos por la gamificación (marketing, laboral, etc.) parecen huir un poco de estos roles relativos a la sexualidad y la muerte. La mera mención de las mismas parece ser un tabú, una autocensura aceptada por todos. Quizá es por lo que comenta Sapetti (mencionando a Caillois) al respecto de los tiempos profanos (trabajo) y sagrados (juego y sexualidad): “Roger Caillois, en *El Hombre y lo Sagrado*, habla de que existirían dos tiempos: uno es el tiempo profano (el del trabajo) caracterizado por un respeto de los interdictos; por otro lado el tiempo sagrado (el de la licencia sexual) [...] Pero el tiempo del trabajo exige una actitud razonable, en la que los movimientos exasperados y desbordantes que se liberan en el tiempo de las transgresiones (la fiesta, el juego) no son admitidos” – (Sapetti, 1998). O como comenta Tornos: “Las normas de la sociedad capitalista han incorporado el deseo y lo han despojado de su capacidad transgresora. El deseo no nace como consecuencia de una ley, que debe ser transgredida; el deseo está incorporado en la norma y, por lo tanto, la experiencia de la transgresión se revela innecesaria” (Tornos). Es decir, usar la sexualidad

(aunque esta esté tan estrechamente unida al juego) en contextos de gamificación capitalista sería como una invasión transgresora. El marketing ha sido y es precisamente uno de los mecanismos más efectivos para incorporar el deseo despojado de la transgresión.



Podemos decir que se ha hecho un experto en apelar a nuestros instintos más básicos y a veces de formas muy burdas (no hay nada más gratificante que [usar ordenadores en lencería](#), jugar al arcade acompañado de [señoras en transparencias](#) o participar en un [trío de bits](#)) acotándolos a lo correcto dentro de un esquema de normatividad, de “moralina fina”. Esta “moralina fina” creo que es la misma que hace que muchos/as “gamificadores/as” omitan estos elementos en la mayoría de las reflexiones sobre tipos de usuarios y elementos de motivación en las teorías sobre gamificación: reproducción, socialización sexualizada, supervivencia y miedo a la muerte... Por poner algunos ejemplos.

## Un Esquema Libidinal de Análisis

**“Para Bataille la sexualidad y la muerte no serían más que momentos agudos de una fiesta que la naturaleza celebra y ambas tienen el sentido del despilfarro ilimitado en contra del deseo de durar (...) y afirma que el sentido último del erotismo es la muerte” – (Sapetti, 1998)**

Profundizando en las motivaciones intrínsecas, es decir, en las pulsiones interiores, me gustaría llevar estos caracteres-tipo de jugadores al mundo de las pasiones humanas más primarias en una especie de giro “batailliano”. Podríamos decir que las motivaciones más importantes en la vida de un ser humano -según Bataille- están estrechamente relacionadas con el Eros (necesidad de

reproducción y/o socialización sexualizada) y el Tánatos (el miedo a la muerte y el deseo intenso de vivir). Así que, con esto en mente, mi objetivo sería el de distribuir las tipologías de usuarios dentro de un Esquema Libidinal. Por ello he decidido crear dos vectores basados en las dos tensiones que – según Bataille – no están contrapuestas, sino que son complementarias: el Eros y el Tánatos. Se convierten así en dos ejes paralelos de una cartografía que tiene a la pirámide de Maslow como proyección vertical: Desde el miedo a la muerte (supervivencia primitiva fisiológica) hasta el disfrute de la vida (autotelismo); desde la satisfacción del deseo a la construcción del amor, las relaciones y la contribución al entorno.



En el resto de los modelos de jugadores (como es el caso de Bartle) casi siempre partimos de roles de jugador bastante arriba en la pirámide, es decir, suponemos que las personas ya tienen sus deseos (originados de estas pulsiones) satisfechos o, sencillamente, que no nos dejamos guiar por ellos, pero... ¿es esto así? Hoy tenemos satisfechas nuestras necesidades sexuales, mañana no, hoy tenemos pareja, mañana no, hoy tenemos un mal día y queremos “compartirlo” con el resto... En los modelos de jugadores suponemos que todos estos Achievers, Free Spirits, Socializadores y Filántropos (a excepción del exploiter quizá) no tienen más que buenas intenciones y que, son políticamente correctos y no se dejan guiar por motivadores asociados a sus instintos (somo gatitos?). En resumidas cuentas, que hemos ascendido por encima de la pirámide de Maslow y que ciertas necesidades básicas y genéticas están cubiertas, por lo que determinados perfiles o reacciones nunca se darían. Por otro lado deberíamos tener en cuenta que es muy probable que nuestro rango de decisiones nos haga subir o bajar en esta escala dependiendo de cómo nos sintamos según qué tengamos que decidir y cuándo, por lo que los roles tampoco serían invariables.

## Otros roles y sus motivantes.

Definitivamente son 6 tipos a describir usando este Esquema Libidinal. No se tratan de tipos fijos ni son incompatibles con los tipos de Bartle o Marczewski. De hecho son más interesantes por los elementos motivadores y cómo afectan a nuestra creación de experiencias gamificadas que como personajes o roles en sí:

- **Superviviente.** El miedo a la muerte de mi personaje es uno de los principales motivadores intrínsecos cuando juego a *Don't Starve*. Además esa estética “timburtiana” *Don't Starve* juega un “doble juego” con su relación con la muerte. ¿Estás en un sueño? ¿Estás en el inframundo? Parece ser una suerte de infierno mitad La Divina Comedia mitad Doom II 3D, hostil e interesante a partes iguales. El hambre, el dolor y la pérdida de cordura amenazan la supervivencia de tu personaje al que estás dispuesto a salvar (noche tras noche) a toda costa. Es cierto que no se puede decir que *Don't Starve* es interesante exclusivamente por ese

componente de supervivencia pero sí podríamos decir que la maximización de la identificación con el personaje y la persecución de la supervivencia como objetivo contribuyen a convertirlo en algo exquisitamente adictivo. Como Superviviente el motivante extrínseco más importante sea posiblemente el evitar sufrir dolor, hambre... cualquiera de las consecuencias de acercarse un poco a las Parcas.

- **Vividor.** En mi opinión es un perfil bastante positivista cuyo principal motivador intrínseco es el placer por disfrutar de lo bueno que ofrece el entorno. Según el arquetipo puede ser el placer obtenido de viajar, socializar, el buen comer y beber e incluso, el buen sexo. En resumidas cuentas: El disfrutar y pasarlo bien como *modus vivendi*. Es un perfil no poco dionisiaco (para volver a nuestras referencias bataillianas) cuyo motivador extrínseco más importante pueda ser presumir de sus escapadas.
- **Creador.** El motivante intrínseco más importante de este perfil sería hacer que todo crezca gracias a su intervención: el conocimiento, la vida, las relaciones, etc. Ciertas personas tienen una necesidad interior muy poderosa de hacer crecer cualquier terreno dispuesto a ser abonado. Esa persona que establece links entre tus amistades, que llena su balcón de plantas, que es incapaz incluso de rechazar una invitación a *Farm Ville*... Su forma compleja de huir de la muerte hacia la vida no es tanto satisfacer sus propias necesidades tanto como satisfacer las de todo lo demás, es decir, generando vida a su alrededor. La motivación extrínseca de este tipo de perfiles podría estar en buscar el reconocimiento al fruto de su labor.
- **Amante.** Su mayor motivación intrínseca es satisfacer sus necesidades sexuales (que no sociales). Badoo con 54 millones de usuarios activos, Match con 24mill o Tinder con más de 10 mill de descargas constituyen referencias medianamente sólidas de cuán intrínseca y poderosa es la motivación para encontrar compañero/a de alcoba. Generalmente los usuarios no son "fieles" a una sola de estas apps sino que maximizan las probabilidades usando varias o, una vez probada la que funciona (generalmente de pago) se da término a la promiscuidad de uso. No es infrecuente [encontrar quejas](#) en los MMORPGs (en donde el 70% de las chicas cambia a género masculino para no recibir acosos) sobre la manifestación de estos impulsos. Como motivante extrínseco encontraríamos el intento de evasión del desasosiego por no ver satisfacer los impulsos internos.
- **Sentimental.** Buscan pareja a un nivel más comprometido que el perfil anterior y son capaces de poner muchos recursos, esfuerzo y tiempo en conseguirla. Como usuarios de apps de *matching/dating* estos usuarios suelen dejar muy claro que no buscan aventura para una noche. También se manifiestan como usuarios activos de apps de socialización F2F tipo MeetUp y eventos culturales, turísticos... Por supuesto aprovechan la socialización (más cercana y personal) con un matiz muy claro: encontrar pareja estable. Entre los motivantes extrínsecos podría estar el presumir de esa "nueva" pareja obtenida y/o huir de la soledad.
- **Romántico.** La principal motivación es participar es la construcción de un ideal amoroso, enriquecer de experiencias una relación ya obtenida. Between y Couple con 1-5 mill de descargas aproximadamente son apps para mantenerse en contacto permanente con tu pareja en la resolución de los "problemas cotidianos": hacer la compra, gastos comunes, quedadas para actividades de ocio, etc. Es interesante observar el gasto energético de la búsqueda de pareja (54 millones de usuarios de Badoo) en comparación con aquellas de sostenibilidad y recreación de la misma (Between con apenas 5 millones).

## Conclusiones

**“El instinto de conservación impulsa al ser humano a refugiarse en la discontinuidad (aceptar las prohibiciones y reprimir el deseo); pero el ser humano aspira a la continuidad, que es donde se revela el ser soberano, libre de ataduras.” (Tornos)**

En mi opinión se puede ver que en muchas ocasiones un mismo jugador puede contar con varios

| Player tipo   | M. Intrínseco                           | M. Extrínseco   |
|---------------|---|---|
| Superviviente | Miedo a la Muerte                       | Evitar dolor, hambre, etc.                                |
| Vividor       | Disfrutar como si no hubiera un mañana  | Presumir de vidorra                                       |
| Creador       | Ser vector de crecimiento               | Ser foco de reconocimiento                                |
| Amante        | Tener sexo como si no hubiera un mañana | Evitar la ansiedad provocada por la necesidad no cubierta |
| Sentimental   | Tener pareja (más o menos) estable      | Presumir de pareja y felicidad obtenida                   |
| Romántico     | Ser vector de crecimiento emocional     | Ser foco de reconocimiento por parte de tu pareja/familia |

Tabla de tipos de jugadores desde un punto de vista de Esquema Libidinal. Fuente: Flavio Escribano (GECON.es)

que los afortunados del mundo desarrollado que nos beneficiamos de las bondades de la gamificación solemos tener la base de la pirámide de nuestras necesidades cubiertas no deberíamos menospreciar el uso de componentes relacionados con nuestros instintos más básicos a la hora de diseñar determinadas experiencias estéticas en nuestra gamificación: dinámicas de supervivencia, disfrute vital, creación, sexualización, etc. Por otro lado parece que los motivantes que más impacto tienen en nuestra personalidad son precisamente estos más bajos [en la pirámide]. Datos como los usuarios activos en búsqueda de sexo/pareja en relación a usuarios que quieren cultivar relaciones más estables de forma activa hacen pensar que para subir un poco más en la pirámide es necesario activar otro tipo de motivantes más complejos -quizá más extrínsecos- dado que asumir roles activos de forma intrínseca nos saca de una zona de confort en la que de forma natural nos solemos asentar y que suele situarse más o menos en la parte media-baja de la pirámide (Materialismo fisiológico / Protección / Socialización). OSubir en la pirámide (por algo es una pirámide) del Eros y el Tánatos es más duro que quedarse en la base. Subir requiere esfuerzos, energía, creatividad, comunicación... lo cuál nos indica que los motivadores intrínsecos básicos del miedo a la muerte y la necesidad de tener sexo se producen de forma más poderosa en la base y se van haciendo más tenues y complejos conforme subimos.

## Bibliografía:

- González-Molina, O., 2013. La oscura búsqueda del placer: una aproximación a los caminos del Eros y el Thánatos en la Historia del ojo de Georges Bataille Contribuciones desde Coatepec, núm. 24, enero-junio, 2013, pp. 15-27 Universidad Autónoma del Estado de México Toluca, México
- Sapetti, A., 1990. Sexualidad y Muerte. Revista de Sash, Año IV, N° 1, Noviembre De 1990, Bs. As.; Revista Argentina de Psiquiatría Forense, Sexología y Praxis, de La Asociación Argentina de Psiquiatras, Año V, Vol. 3, N° 1, Julio De 1998, Buenos Aires, Argentina.
- Marczewski, A., 2013. Status, motivation and primal instinct. [online] Available at: <<http://www.gamified.co.uk/2013/02/18/status-motivation-and-primal-instinct/>> [Accessed 22/08/2014]
- Mehta, D. 2013., The Future of Dating is Mobile. [online] Available at: <<http://www.forbes.com/sites/dianemehta/2013/06/11/the-future-of-dating-is-mobile/>> [Accessed 22/08/2014]
- Tornos Urzainki, M., 2010, Deseo y transgresión: el erotismo de Georges Bataille, Lectora, 16: 195-210. Barcelona, España.